

Moiki présente

La balade en forêt

Une histoire dont vous êtes le héros, de

Clément Jacquet



C'est une belle journée pour aller te promener dans les bois, mais fais attention à ne pas te perdre...

1

Comment vas-tu partir en balade ?

A vélo

[Rendez-vous en 19 \(p.11\)](#)

A pieds

[Rendez-vous en 34 \(p.19\)](#)

2

Tu soulèves une énorme pierre que tu jettes dans la rivière. Tu vois le poisson sauter hors de l'eau, mais il file plus loin. Tant pis ! Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

3

Tu déposes le petit poisson que tu as pêché devant toi et tu recules doucement. L'ours s'approche et n'en fait qu'une bouchée. Puis il te regarde, et finalement fait demi-tour. Tu l'as échappé belle ! Tu rassembles tes affaires et quitte cette grotte au voisinage dangereux... La pluie s'est arrêtée mais tu es trempé et il fait nuit. Soudain, tu entends un hurlement à glacer le sang...

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 75 \(p.39\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 41 \(p.22\)](#)

4

Malheureusement tu ne reconnais pas du tout ce coin de la forêt. Tu tournes en rond pendant plusieurs heures... La nuit est tombée. Et tu es toujours dans la forêt ! Tu as perdu cette partie !

5

Tu sautes sur ton vélo et pédales aussi vite que possible. Heureusement pour toi, on dirait que l'ours est retourné se coucher. Tu l'as échappé belle ! La pluie s'est arrêtée mais tu es trempé et il fait nuit. Soudain, tu entends un hurlement à glacer le sang...

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 75 \(p.39\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 41 \(p.22\)](#)

6

Quel chemin vas-tu prendre ?

Celui de gauche

[Rendez-vous en 8 \(p.4\)](#)

Celui de droite

[Rendez-vous en 4 \(p.3\)](#)

7

Heureusement, tu trouves un raccourci en escaladant un gros rocher. Ce n'était pas si difficile finalement ! Le soleil est encore haut, tu décides de continuer ta promenade. Par quel chemin t'orientes-tu ?

Tu suis le sentier qui serpente à travers les arbres

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 16 \(p.9\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 30 \(p.17\)](#)

Tu te diriges vers la clairière

[Rendez-vous en 36 \(p.20\)](#)

8

Tu reconnais bien le chemin, tu es sur la bonne voie ! Le soleil commence à se coucher désormais. Il va falloir te dépêcher ! Tu longes les falaises quand tout à coup il se met à pleuvoir à verse ! Tu aperçois une grotte dans les falaises. Tu y vas pour t'abriter. Tu enlèves ton manteau pour le faire sécher. Il fait presque nuit et tu commences à avoir froid. Quand tout à coup un grognement se fait entendre... Un ours gigantesque sort de la pénombre de la grotte. Il est debout et semble affamé. Que fais-tu ?

Tu cherches quelque chose à lui donner à manger

[Avec l'objet "Un petit poisson" : rendez-vous en 3 \(p.2\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 10 \(p.5\)](#)

Tu t'enfuis le plus vite que tu peux

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 5 \(p.3\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 9 \(p.5\)](#)

Tu te mets à genoux et tu pleures pour l'attendrir

[Rendez-vous en 21 \(p.12\)](#)

9

Tu fais demi-tour et tu cours aussi vite que tu peux... Malheureusement faire la course avec un ours est une très mauvaise idée ! Celui-ci te rattrape facilement. Sans l'ombre d'une hésitation, l'ours se jette sur toi et te dévore ! Quelle triste fin !

10

Tu regardes rapidement dans ton sac à dos si tu as quelque chose qui pourrait l'intéresser...

[Avec l'objet "Un champignon comestible" : rendez-vous en 20 \(p.11\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 58 \(p.31\)](#)

11

Tu arrives en lisière de forêt. Quel chemin vas-tu prendre ?

Le sentier qui longe la rivière

[Rendez-vous en 22 \(p.12\)](#)

Le sentier qui s'enfonce dans les bois

[Rendez-vous en 23 \(p.12\)](#)

12

Tu t'élances à la poursuite du lapin. Celui-ci t'a repéré et se met à courir comme un dératé !

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 14 \(p.7\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 15 \(p.8\)](#)

13

Tu trouves une tige de roseau, et quelques fougères, mais rien pour les attacher ensemble. Au bout d'un moment, tu te décourages et abandonnes cette idée. Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

14

Tu pédales aussi vite que tu peux et tu arrives au niveau du lapin, mais dommage celui-ci saute dans un bosquet et tu le perds de vue. Mais juste à coté du buisson, tu repère un petit objet brillant. Tu le ramasses.



Des lunettes de vue

Wouah ! Elles sont en super état et en plus elles font un peu loupe. Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

15

Malheureusement, il est bien trop rapide pour toi ! Tu es tout essoufflé, il te faut quelques minutes avant de reprendre ta route. Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

16

Le sentier est un vrai régal pour l'amateur de vélo cross que tu es ! Tu enchaines les montées et les descentes avec aisance. Au bout d'un moment, le sentier se termine et tu décides de faire une petite pause. Là au pied d'un arbre tu vois un énorme bolet. Tu le ramasses et prends le chemin du retour.



Un champignon comestible

Le soleil commence à descendre... Il va falloir songer à rentrer. Tu décides donc de prendre le chemin du retour... mais à vrai dire tu te sens un peu perdu. Tu te trouves à un embranchement... mais impossible de te rappeler s'il faut aller à droite ou à gauche...

[Avec l'objet "Une carte de la forêt" : rendez-vous en 18 \(p.10\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 6 \(p.3\)](#)

17

Comment vas-tu t'y prendre ?

En jetant un gros caillou dans l'eau

[Rendez-vous en 2 \(p.2\)](#)

Tu te fabriques une épuisette avec un bâton et des feuilles

[Avec l'objet "Tes baskets" : rendez-vous en 33 \(p.18\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 13 \(p.6\)](#)

18

Heureusement que tu avais pris soin de recopier ce plan un peu plus tôt. Tu te repères finalement sur la carte et tu prends le chemin de droite. Le soleil commence à se coucher désormais. Il va falloir te dépêcher ! Tu longes les falaises quand tout à coup il se met à pleuvoir à verse ! Tu aperçois une grotte dans les falaises. Tu y vas pour t'abriter. Tu enlèves ton manteau pour le faire sécher. Il fait presque nuit et tu commences à avoir froid. Quand tout à coup un grognement se fait entendre... Un ours gigantesque sort de la pénombre de la grotte. Il est debout et semble affamé. Que fais-tu ?

Tu cherches quelque chose à lui donner à manger

[Avec l'objet "Un petit poisson" : rendez-vous en 3 \(p.2\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 10 \(p.5\)](#)

Tu t'enfuis le plus vite que tu peux

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 5 \(p.3\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 9 \(p.5\)](#)

Tu te mets à genoux et tu pleures pour l'attendrir

[Rendez-vous en 21 \(p.12\)](#)

19

Tu prends ton sac-à-dos et ton super vélo, et tu pars en direction de la forêt.



Ton vélo

Tu arrives en lisière de forêt. Quel chemin vas-tu prendre ?

Le sentier qui longe la rivière

[Rendez-vous en 22 \(p.12\)](#)

Le sentier qui s'enfonce dans les bois

[Rendez-vous en 23 \(p.12\)](#)

20

Tu déposes le champignon que tu as cueilli plus tôt devant toi et tu recules doucement. L'ours s'approche, le renifle, et se met à grogner.

Tu cherches autre chose à lui donner

[Rendez-vous en 58 \(p.31\)](#)

Tu t'enfuis rapidement

[Rendez-vous en 5 \(p.3\)](#)

21

Tu te mets à genoux, et tout en pensant que c'est une idée vraiment idiote, tu te mets à pleurer à grosses larmes. L'ours s'approche de toi et te regarde fixement. Il n'est qu'à une vingtaine de centimètres de ton visage. Tu peux sentir son haleine fétide !

[Avec l'objet "Un petit poisson" : rendez-vous en 57 \(p.31\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 52 \(p.28\)](#)

22

Tu aperçois un poisson qui fait un plouf dans l'eau. Que vas-tu faire ?

Tu essayes de pêcher le poisson

[Rendez-vous en 17 \(p.10\)](#)

Tu continues ton chemin

[Rendez-vous en 31 \(p.17\)](#)

23

À l'ombre des arbres, la balade est agréable. Tout à coup, tu aperçois un gros lapin devant toi. Que fais tu ?

Tu essayes de l'attraper

[Rendez-vous en 12 \(p.5\)](#)

Tu continues ta route

[Rendez-vous en 31 \(p.17\)](#)

24

Le soleil est encore haut, tu décides de continuer ta promenade. Par quel chemin t'orientes-tu ?

Tu suis le sentier qui serpente à travers les arbres

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 16 \(p.9\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 30 \(p.17\)](#)

Tu te diriges vers la clairière

[Rendez-vous en 36 \(p.20\)](#)

25

Le soleil commence à se coucher désormais. Il va falloir te dépêcher ! Tu longes les falaises quand tout à coup il se met à pleuvoir à verse ! Tu aperçois une grotte dans les falaises. Tu y vas pour t'abriter. Tu enlèves ton manteau pour le faire sécher. Il fait presque nuit et tu commences à avoir froid. Quand tout à coup un grognement se fait entendre... Un ours gigantesque sort de la pénombre de la grotte. Il est debout et semble affamé. Que fais-tu ?

Tu cherches quelque chose à lui donner à manger

[Avec l'objet "Un petit poisson" : rendez-vous en 3 \(p.2\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 10 \(p.5\)](#)

Tu t'enfuis le plus vite que tu peux

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 5 \(p.3\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 9 \(p.5\)](#)

Tu te mets à genoux et tu pleures pour l'attendrir

[Rendez-vous en 21 \(p.12\)](#)

26

Le pont n'est pas très long, mais tu profites de la courte descente pour foncer comme une fusée. Le soleil est encore haut, tu décides de continuer ta promenade. Par quel chemin t'orientes-tu ?

Tu suis le sentier qui serpente à travers les arbres

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 16 \(p.9\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 30 \(p.17\)](#)

Tu te diriges vers la clairière

[Rendez-vous en 36 \(p.20\)](#)

27

De l'autre côté du pont, tu trouves un panneau avec un plan de la forêt. Tu en profites pour recopier la carte sur ton cahier.



Une carte de la forêt

Le soleil est encore haut, tu décides de continuer ta promenade. Par quel chemin t'orientes-tu ?

Tu suis le sentier qui serpente à travers les arbres

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 16 \(p.9\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 30 \(p.17\)](#)

Tu te diriges vers la clairière

[Rendez-vous en 36 \(p.20\)](#)

28

Tu descend de ton vélo, car c'est maintenant trop dur de pédaler. Tout en poussant ton vélo, tu aperçois un mousqueton oublié sur un piton. Tu le récupères.



Un mousqueton d'escalade

Le soleil est encore haut, tu décides de continuer ta promenade. Par quel chemin t'orientes-tu ?

Tu suis le sentier qui serpente à travers les arbres

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 16 \(p.9\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 30 \(p.17\)](#)

Tu te diriges vers la clairière

[Rendez-vous en 36 \(p.20\)](#)

29

L'ambiance est très bucolique. Tu observes des libellules et des grenouilles qui sautillent.

[Avec l'objet "Tes baskets" : rendez-vous en 27 \(p.15\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 26 \(p.14\)](#)

30

Le sentier ne fait que monter et descendre. Au bout d'un moment, tu sens que tes jambes fatiguent et tu fais demi-tour. Le soleil commence à descendre... Il va falloir songer à rentrer. Tu décides donc de prendre le chemin du retour... mais à vrai dire tu te sens un peu perdu. Tu te trouves à un embranchement... mais impossible de te rappeler s'il faut aller à droite ou à gauche...

[Avec l'objet "Une carte de la forêt" : rendez-vous en 18 \(p.10\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 6 \(p.3\)](#)

31

Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

32

Le soleil commence à descendre... Il va falloir songer à rentrer. Tu décides donc de prendre le chemin du retour... mais à vrai dire tu te sens un peu perdu. Tu te trouves à un embranchement... mais impossible de te rappeler s'il faut aller à droite ou à gauche...

[Avec l'objet "Une carte de la forêt" : rendez-vous en 18 \(p.10\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 6 \(p.3\)](#)

33

Tu trouves une tige de roseau, et quelques fougères. Tu attaches le tout avec un de tes lacets. Tu mets ton épuisette improvisée dans l'eau et... Incroyable ! Tu as réussi à attraper le petit poisson !



Un petit poisson

Tu l'enveloppes dans des feuilles et tu le range dans ton sac à dos. Le chemin se sépare en deux. Par où vas-tu passer ?

Par le petit pont de bois

[Rendez-vous en 29 \(p.16\)](#)

Par les falaises

[Rendez-vous en 37 \(p.21\)](#)

34

Tu prends ton sac-à-dos, tu mets tes baskets qui courent vite, et tu pars en direction de la forêt.



Tes baskets

Tu arrives en lisière de forêt. Quel chemin vas-tu prendre ?

Le sentier qui longe la rivière

[Rendez-vous en 22 \(p.12\)](#)

Le sentier qui s'enfonce dans les bois

[Rendez-vous en 23 \(p.12\)](#)

35

Tu réussis presque à l'atteindre, mais après t'avoir observé un moment la biche s'enfuit entre les arbres et tu la perds de vue. En revenant sur tes pas, tu ramasses un bout de bois solide et pointu et tu t'en sers comme d'un bâton de marche.



Un grand bâton pointu

Le soleil commence à descendre... Il va falloir songer à rentrer. Tu décides donc de prendre le chemin du retour... mais à vrai dire tu te sens un peu perdu. Tu te trouves à un embranchement... mais impossible de te rappeler s'il faut aller à droite ou à gauche...

[Avec l'objet "Une carte de la forêt" : rendez-vous en 18 \(p.10\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 6 \(p.3\)](#)

36

Tu arrives dans une très jolie clairière. Au loin tu remarque une biche. Tu décides de t'en approcher.

[Avec l'objet "Tes baskets" : rendez-vous en 35 \(p.20\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 38 \(p.21\)](#)

37

Tu suis le chemin en lacet qui mène en haut des falaises. Mais la pente est tellement raide que tu as du mal à la grimper.

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 28 \(p.16\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 7 \(p.4\)](#)

38

Tu pédales à vive allure, mais la biche te vois venir et décide de retourner dans les bois. Dommage ! Le soleil commence à descendre... Il va falloir songer à rentrer. Tu décides donc de prendre le chemin du retour... mais à vrai dire tu te sens un peu perdu. Tu te trouves à un embranchement... mais impossible de te rappeler s'il faut aller à droite ou à gauche...

[Avec l'objet "Une carte de la forêt" : rendez-vous en 18 \(p.10\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 6 \(p.3\)](#)

39

Tu ramasses une branche d'arbre à tes pieds, mais elle est toute petite... Le loup sent ta peur. Il grogne une dernière fois avant de te sauter dessus et de te dévorer. Quelle fin horrible !

40

Tu attrapes la chaise à côté de toi, et sans faire de bruit, tu la soulèves au dessus de ta tête. Tu t'apprêtes à frapper la sorcière, mais celle-ci se retourne... La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : "Crapaudium Persona In Victum" Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t'envahir. Tu t'es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l'aventure s'arrête ici pour toi...

41

Tu cours aussi vite que tu peux, mais il fait nuit et tu ne vois presque rien. Tu as l'impression que quelque chose te suis, ton coeur bat la chamade. Dans ta course effrénée, tu aperçois une lumière lointaine à travers le feuillage des arbres.

Tu continues sur le chemin, c'est plus sûr

[Rendez-vous en 76 \(p.39\)](#)

Tu t'enfonces dans les bois en direction de la lumière

[Rendez-vous en 55 \(p.30\)](#)

42

Tu te colles contre la porte et tu mets tout ton poids pour la bloquer. Mais la sorcière réussit à l'ouvrir et tu te retrouves par terre. La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : "Crapaudium Persona In Victum" Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t'envahir. Tu t'es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l'aventure s'arrête ici pour toi...

43

Tu cours aussi vite que tu peux, mais la sorcière est à tes trousses. Tu arrives à sortir de la maison juste au moment où un éclair rouge frôle ton épaule.

Tu bloques la porte

[Avec l'objet "Un grand bâton pointu" : rendez-vous en 51 \(p.28\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 59 \(p.32\)](#)

Tu continues de courir

[Rendez-vous en 72 \(p.38\)](#)

44

Malheureusement, la sorcière n'est pas toute jeune mais elle est rapide ! La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : "Crapaudium Persona In Victum" Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t'envahir. Tu t'es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l'aventure s'arrête ici pour toi...

45

Tu remarques une petite lucarne qui donne sur l'extérieur, mais elle est bien trop haute pour que tu puisses l'atteindre. Tu commences à empiler les quelques meubles de la pièce pour pouvoir y accéder. Mais alors que tu essayes d'escalader ta construction, tu entends un cliquetis dans la serrure de la porte

Tu essayes d'atteindre la fenêtre coûte que coûte

[Rendez-vous en 65 \(p.35\)](#)

Tu cours te cacher derrière la porte

[Rendez-vous en 71 \(p.37\)](#)

Tu essayes de bloquer la porte

[Avec l'objet "Un mousqueton d'escalade" : rendez-vous en 66 \(p.36\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 42 \(p.22\)](#)

46

Heureusement que tu as pris ton vélo ! Tu files comme le vent dans la nuit noire en redoublant ton attention pour ne pas tomber de nouveau. Tu sembles réussir à semer le loup. L'ours et le loup t'ont laissé un arrière goût amer. Tu es trempé, épuisé, frigorifié et apeuré, mais ton courage te pousse à avancer. Tu arrives finalement devant une petite maison en pleine forêt ! Tu n'hésites pas une seconde et tu frappes lourdement à la porte. La porte s'entrouvre et tu vois une vieille femme tenant une bougie. "Oh pauvre petit, tu dois avoir froid !" dit-elle. Elle t'invite à rentrer à l'intérieur et t'installe près de la cheminée. La vieille femme t'apporte une tasse de chocolat chaud fumant et s'assoit à côté de toi. Elle te demande ce qui t'es arrivé et tu lui racontes tes mésaventures avec l'ours et le loup. Mais il se fait tard et tu bailles, la vieille femme t'installes un lit dans une petite pièce isolée. Tu te couches et t'endors instantanément. ...ZZZzzzZZZ... A ton réveil tu remarques que la porte de la pièce où tu te trouves est fermée. Tu appuies sur la poignée, mais rien, tu es bel et bien enfermé ! Tu jettes un oeil à travers le trou de la serrure. Tu aperçois la vieille femme en train de remuer une sorte de soupe dans un énorme chaudron ! Elle a l'air de chanter une chanson, tu tends l'oreille... "J'aime les enfants, quand ils croquent sous la dent, j'aime les marmots, jusqu'à ronger leurs os",

Puis la vieille part dans un éclat de rire glacial. Il va falloir te sortir de ce mauvais pas ou cette sorcière va te manger avec sa soupe ! Comment comptes-tu t'y prendre ?

Tu essayes de raisonner cette pauvre femme

[Rendez-vous en 67 \(p.36\)](#)

Tu cherches un moyen de sortir

[Rendez-vous en 45 \(p.24\)](#)

47

À la lumière de la lune, tu distingues un gros loup à quelques mètres de toi.
Que fais-tu ?

Tu t'enfuis le plus vite possible

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 46 \(p.25\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 68 \(p.37\)](#)

Tu cherches quelque chose pour te défendre

[Avec l'objet "Un grand bâton pointu" : rendez-vous en 56 \(p.31\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 39 \(p.21\)](#)

48

Sans l'ombre d'une hésitation, l'ours se jette sur toi et te dévore ! Quelle triste fin !

49

Tu recules d'un pas tandis qu'une goutte de sueur coule le long de ta joue... Le loup sent ta peur. Il grogne une dernière fois avant de te sauter dessus et de te dévorer. Quelle fin horrible !

50

Avec un courage incroyable tu fais un pas en avant en criant aussi sauvagement que tu peux. Tu donnes quelques violents coups de bâton dans le vide pour montrer au loup de quoi tu es capable. Le loup hésite un moment, puis il se retourne et s'enfuit en détalant. Tu peux être fier de toi ! Tu reprends ta route mais la nuit est déjà bien avancée, et tu ne sais plus vraiment où aller... Tout à coup il te semble remarquer une lumière lointaine à travers le feuillage des arbres. Ni une, ni deux, tu décides d'y aller. Tu arrives finalement devant une petite maison en pleine forêt ! Tu n'hésites pas une seconde et tu frappes lourdement à la porte. La porte s'entrouvre et tu vois une vieille femme tenant une bougie. "Oh pauvre petit, tu dois avoir froid !" dit-elle. Elle t'invite à rentrer à l'intérieur et t'installe près de la cheminée. La vieille femme t'apporte une tasse de chocolat chaud fumant et s'assoit à côté de toi. Elle te demande ce qui t'es arrivé et tu lui racontes tes mésaventures avec l'ours et le loup. Mais il se fait tard et tu bailles, la vieille femme t'installe un lit dans une petite pièce isolée. Tu te couches et t'endors instantanément. ...ZZZzzzZZZ... A ton réveil tu remarques que la porte de la pièce où tu te trouves est fermée. Tu appuies sur la poignée, mais rien, tu es bel et bien enfermé ! Tu jettes un oeil à travers le trou de la serrure. Tu aperçois la vieille femme en train de remuer une sorte de soupe dans un énorme chaudron ! Elle a l'air de chanter une chanson, tu tends l'oreille... "J'aime les enfants, quand ils croquent sous la dent, j'aime les marmots, jusqu'à ronger leurs os",

Puis la vieille part dans un éclat de rire glacial. Il va falloir te sortir de ce mauvais pas ou cette sorcière va te manger avec sa soupe ! Comment comptes-tu t'y prendre ?

Tu essayes de raisonner cette pauvre femme

[Rendez-vous en 67 \(p.36\)](#)

Tu cherches un moyen de sortir

[Rendez-vous en 45 \(p.24\)](#)

51

Tu attrapes ton bâton de marche que tu avais laissé dehors à côté de la porte et le coince dans la poignée. Au même moment tu entends la sorcière te lancer un juron. Tu prends la fuite avant qu'elle ne réussisse à se libérer. Tu reprends le chemin de ta maison. Le soleil du petit matin te fait presque oublier la nuit infernale que tu as passée. Tu peux être fier de toi, tu es toujours vivant ! BRAVO ! Tu as réussi toutes tes épreuves avec brio. Tu peux réessayer en modifiant tes choix, cette aventure peut encore te réserver des surprises !

52

Il semble avoir eu un moment d'hésitation, mais au final, l'ours te dévore. Quelle sinistre fin.

53

Tu reprends le chemin de ta maison. Le soleil du petit matin te fait presque oublier la nuit infernale que tu as passée. Tu peux être fier de toi, tu es toujours vivant ! BRAVO ! Tu as réussi toutes tes épreuves avec brio. Tu peux réessayer en modifiant tes choix, cette aventure peut encore te réserver des surprises !

54

Tu as beau chercher mais tu ne vois rien qui pourrait aller... tu lui tends ton sac. Elle te regarde l'air de dire : "Tu te moques de moi ?" La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : "Crapaudium Persona In Victum" Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t'envahir. Tu t'es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l'aventure s'arrête ici pour toi...

55

Tu t'élances entre les arbres sans ralentir. Des branches te griffent le visage mais tu continues de courir. Tu arrives finalement devant une petite maison en pleine forêt ! Tu n'hésites pas une seconde et tu frappes lourdement à la porte. La porte s'entrouvre et tu vois une vieille femme tenant une bougie. "Oh pauvre petit, tu dois avoir froid !" dit-elle. Elle t'invite à rentrer à l'intérieur et t'installe près de la cheminée. La vieille femme t'apporte une tasse de chocolat chaud fumant et s'assoit à côté de toi. Elle te demande ce qui t'es arrivé et tu lui racontes tes mésaventures avec l'ours et le loup. Mais il se fait tard et tu bailles, la vieille femme t'installe un lit dans une petite pièce isolée. Tu te couches et t'endors instantanément. ...ZZZzzzZZZ... A ton réveil tu remarques que la porte de la pièce où tu te trouves est fermée. Tu appuies sur la poignée, mais rien, tu es bel et bien enfermé ! Tu jettes un oeil à travers le trou de la serrure. Tu aperçois la vieille femme en train de remuer une sorte de soupe dans un énorme chaudron ! Elle a l'air de chanter une chanson, tu tends l'oreille... "J'aime les enfants, quand ils croquent sous la dent, j'aime les marmots, jusqu'à ronger leurs os", Puis la vieille part dans un éclat de rire glacial. Il va falloir te sortir de ce mauvais pas ou cette sorcière va te manger avec sa soupe ! Comment comptes-tu t'y prendre ?

Tu essayes de raisonner cette pauvre femme

[Rendez-vous en 67 \(p.36\)](#)

Tu cherches un moyen de sortir

[Rendez-vous en 45 \(p.24\)](#)

56

Tu prends ton bâton en tenant le côté pointu devant toi. Tu fixes le loup du regard, alors qu'il se met à grogner.

Tu menaces le loup

[Rendez-vous en 50 \(p.27\)](#)

Tu recules doucement

[Rendez-vous en 49 \(p.26\)](#)

57

Il met soudain sa gueule dans ton sac-à-dos qui est à tes pieds, et en ressort avec le poisson que tu as pêché plus tôt, entre les crocs. Tu en profites pour t'éloigner et sortir de la grotte. Tu l'as échappé belle ! La pluie s'est arrêtée mais tu es trempé et il fait nuit. Soudain, tu entends un hurlement à glacer le sang...

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 75 \(p.39\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 41 \(p.22\)](#)

58

Malheureusement, tu ne trouves rien qui pourrait lui convenir... Sans l'ombre d'une hésitation, l'ours se jette sur toi et te dévore ! Quelle triste fin !

59

Tu trouves un gros caillou que tu places devant la porte. Malheureusement la sorcière ouvre la porte d'un coup et la pierre roule. Tu fais demi tour et cours aussi vite que tu peux. Malheureusement la sorcière est trop rapide ! Elle lève sa baguette et un éclair rouge s'abat sur toi. Te voilà transformé en petit cochon rose. Quelle triste fin !

60

Tu attrapes la paire de lunettes trouvée ce matin et tu lui tends en lui disant: "avec ceci vous verrez comme dans votre jeunesse" La vieille attrape les lunettes et les met sur son nez. À cet instant son visage devient tendre et amical. "Oh merci ! te dit-elle. Cela fait tellement longtemps que je n'y vois plus rien. Je me sens revivre !" La sorcière est tellement contente qu'elle te rend ta liberté. Elle te laisse même une boîte de gâteaux pour la route. Tu reprends le chemin de ta maison. Le soleil du petit matin te fait presque oublier la nuit infernale que tu as passée. Tu peux être fier de toi, tu es toujours vivant ! BRAVO ! Tu as réussi toutes tes épreuves avec brio. Tu peux réessayer en modifiant tes choix, cette aventure peut encore te réserver des surprises !

61

Tu arrives finalement devant une petite maison en pleine forêt ! Tu n'hésites pas une seconde et tu frappes lourdement à la porte. La porte s'entrouvre et tu vois une vieille femme tenant une bougie. "Oh pauvre petit, tu dois avoir froid !" dit-elle. Elle t'invite à rentrer à l'intérieur et t'installe près de la cheminée. La vieille femme t'apporte une tasse de chocolat chaud fumant et s'assoit à côté de toi. Elle te demande ce qui t'es arrivé et tu lui racontes tes mésaventures avec l'ours et le loup. Mais il se fait tard et tu bailles, la vieille femme t'installe un lit dans une petite pièce isolée. Tu te couches et t'endors instantanément. ...ZZZzzzZZZ... A ton réveil tu remarques que la porte de la pièce où tu te trouves est fermée. Tu appuies sur la poignée, mais rien, tu es bel et bien enfermé ! Tu jettes un oeil à travers le trou de la serrure. Tu aperçois la vieille femme en train de remuer une sorte de soupe dans un énorme chaudron ! Elle a l'air de chanter une chanson, tu tends l'oreille... "J'aime les enfants, quand ils croquent sous la dent, j'aime les marmots, jusqu'à ronger leurs os", Puis la vieille part dans un éclat de rire glacial. Il va falloir te sortir de ce mauvais pas ou cette sorcière va te manger avec sa soupe ! Comment comptes-tu t'y prendre ?

Tu essayes de raisonner cette pauvre femme

[Rendez-vous en 67 \(p.36\)](#)

Tu cherches un moyen de sortir

[Rendez-vous en 45 \(p.24\)](#)

62

La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : “Crapaudium Persona In Victum” Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t’envahir. Tu t’es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l’aventure s’arrête ici pour toi...

63

Tu récupères ton vélo qui est garé devant la maison et tu pédales aussi vite que possible, sans te retourner. Au bout d’une dizaine de minutes tu t’arrêtes essoufflé. Tu regardes derrière toi mais on dirait bien que tu as réussi à échapper à cette vilaine sorcière ! Tu reprends le chemin de ta maison. Le soleil du petit matin te fait presque oublier la nuit infernale que tu as passée. Tu peux être fier de toi, tu es toujours vivant ! BRAVO ! Tu as réussi toutes tes épreuves avec brio. Tu peux réessayer en modifiant tes choix, cette aventure peut encore te réserver des surprises !

64

Tu entends sa grosse voix rauque répéter: “Un cadeau ?” Puis d’un pas lourd elle s’approche de la porte et ôte le verrou. La porte s’ouvre... La sorcière est là, devant toi. Son nez te paraît bien plus crochu que la veille ! Elle tient une baguette à la main, et te dit: “Mais j’adore les cadeaux !”

Tu fouilles dans ton sac pour voir ce que tu pourrais lui donner

[Avec l’objet “Des lunettes de vue” : rendez-vous en 60 \(p.32\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 54 \(p.29\)](#)

Tu t’échappes par la porte

[Rendez-vous en 44 \(p.23\)](#)

65

Tu escalades tant bien que mal et tu arrives à ouvrir la lucarne. Mais avant d’avoir pu passer la tête dedans, tu entends la sorcière rentrer dans la pièce. La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : “Crapaudium Persona In Victum” Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t’envahir. Tu t’es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l’aventure s’arrête ici pour toi...

66

Tu attaches ton mousqueton entre la poignée de la porte et un crochet sur le mur. Au même moment la sorcière essayes d'ouvrir la porte mais sans succès. Alors que la sorcière tambourine sur la porte, tu réussis à atteindre la lucarne et à passer à travers. Te voilà dehors ! Tu récupères ton vélo qui est garé devant la maison et tu pédales aussi vite que possible, sans te retourner. Au bout d'une dizaine de minutes tu t'arrêtes essoufflé. Tu regardes derrière toi mais on dirait bien que tu as réussi à échapper à cette vilaine sorcière ! Tu reprends le chemin de ta maison. Le soleil du petit matin te fait presque oublier la nuit infernale que tu as passée. Tu peux être fier de toi, tu es toujours vivant ! BRAVO ! Tu as réussi toutes tes épreuves avec brio. Tu peux réessayer en modifiant tes choix, cette aventure peut encore te réserver des surprises !

67

Tu frappes à la porte en suppliant la vieille femme qu'elle vienne t'ouvrir. Tu entends sa voix rauque te jeter un: "Qu'est-ce tu veux le mioche ?" Tu lui demandes de te laisser sortir, mais elle te répond : "Je déteste les pleurnichards ! Si tu ne te tais pas, je te transforme en crapaud espèce de sale petit vermisseau !"

Tu continues à taper à la porte en suppliant

[Rendez-vous en 74 \(p.38\)](#)

Tu lui proposes un cadeau contre ta liberté

[Rendez-vous en 64 \(p.35\)](#)

68

Tu mets toute la puissance que tu peux dans tes jambes, mais cela ne suffit pas... Le loup te saute dessus et te dévore avant que tu puisses faire quoi que ce soit.

69

Le loup sent ta peur. Il grogne une dernière fois avant de te sauter dessus et de te dévorer. Quelle fin horrible !

70

Tu cours pour sortir de cette horrible maison. La sorcière t'entend et se lance à ta poursuite.

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 63 \(p.34\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 43 \(p.23\)](#)

71

La porte s'ouvre en grand mais la sorcière ne t'a pas vu ! Elle lance : "Mais où est-il ce petit vaurien ?" Elle s'avance dans la pièce et se baisse pour regarder sous le lit.

Tu en profites pour filer

[Rendez-vous en 70 \(p.37\)](#)

Tu l'assommes avec une chaise

[Rendez-vous en 40 \(p.22\)](#)

72

Malheureusement la sorcière est trop rapide ! Elle lève sa baguette et un éclair rouge s'abat sur toi. Te voilà transformé en petit cochon rose. Quelle triste fin !

73

La pluie s'est arrêtée mais tu es trempé et il fait nuit. Soudain, tu entends un hurlement à glacer le sang...

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 75 \(p.39\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 41 \(p.22\)](#)

74

Cette fois les pas lourds de la sorcière s'approchent de la porte. Tu l'entends tourner le verrou de la porte... et la porte s'ouvre. La vieille fait un geste avec sa baguette en prononçant ces mots : "Crapaudium Persona In Victum" Un éclair rouge jaillit et tu sens une étrange chaleur t'envahir. Tu t'es fait transformer en crapaud ! Malheureusement l'aventure s'arrête ici pour toi...

75

Tu fonces comme une flèche sur ton vélo pour t'éloigner de ces cris ! Mais tu ne vois plus grand chose, et encore moins cet énorme caillou... Ta roue avant se bloque contre le caillou et ton vélo s'arrête net. Tu fais un petit vol plané par dessus ton guidon et te retrouves par terre. Ouille, ça fait mal ! Tu te relèves tant bien que mal. Tu t'apprêtes à te remettre en selle, quand tout à coup tu entends un grognement tout proche. À la lumière de la lune, tu distingues un gros loup à quelques mètres de toi. Que fais-tu ?

Tu t'enfuis le plus vite possible

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 46 \(p.25\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 68 \(p.37\)](#)

Tu cherches quelque chose pour te défendre

[Avec l'objet "Un grand bâton pointu" : rendez-vous en 56 \(p.31\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 39 \(p.21\)](#)

76

Alors que tu continues à courir tu entends un grognement juste derrière toi ! À la lumière de la lune, tu distingues un gros loup à quelques mètres de toi. Que fais-tu ?

Tu t'enfuis le plus vite possible

[Avec l'objet "Ton vélo" : rendez-vous en 46 \(p.25\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 68 \(p.37\)](#)

Tu cherches quelque chose pour te défendre

[Avec l'objet "Un grand bâton pointu" : rendez-vous en 56 \(p.31\)](#)

[Sinon : rendez-vous en 39 \(p.21\)](#)